

Pastor Alemão Clube Portugal

Membro do CPC, FCI e WUSV

CLASSE 2

IPO 2

Idade mínima de 19 meses (no dia da prova)

Máximo de Pontos: 300

I – Secção “A” – PISTAGEM

Máximo de pontos: 100

Comando “PROCURA” ou similar

Seguir a Pista: 80 pontos

2 Objectos iguais aos da classe I numerados com o número da pista (10+10): 20 pontos

O cão, preso a uma trela de 10 metros, ou solto, deve encontrar dois objectos, colocados por uma pessoa estranha numa pista de 400 passos, marcada com antecedência mínima de 30 minutos.

A pista deve ter dois ângulos rectos e será determinada pelo juiz, levando em conta a configuração do terreno.

O ponto de partida deve ser assinalado com a colocação de uma estaca à esquerda do início da pista.

Depois de permanecer um certo tempo no ponto de saída, o traçador de pista percorre o caminho indicado pelo juiz e deixa o primeiro objecto aproximadamente no meio da segunda recta (correspondente ao ponto central entre o primeiro e o segundo ângulos), sem interromper o seu ritmo de andar. O segundo objecto deve ser colocado no final da pista. A seguir, o marcador dá mais uns passos em linha recta e volta às proximidades do local onde se encontra o juiz, ou para onde ele indicar, sempre sem passar pela pista já marcada.

É facultativo trabalhar com ou sem trela. Ambas as formas serão pontuadas da mesma maneira.

EXECUÇÃO DA PROVA

Antes de iniciar a prova, o traçador deve mostrar os objectos ao juiz. O traçador deve guardar estes objectos no bolso pelo menos 30 minutos antes do início da pista.

Os objectos não devem, pela cor, distinguir-se do terreno. Durante a marcação da pista, o condutor e o cão devem estar fora da área visual do traçador. Ao colocar os objectos, o traçador não deve diminuir a marcha nem esfregar os pés.

Os objectos devem ser sempre colocados em cima da pista e não ao lado dela.

O condutor prepara seu cão para a prova e após a chamada dirige-se com o cão ao juiz e informa se o mesmo indica ou agarra os objectos.

É falta o cão indicar e agarrar ao mesmo tempo.

Por ordem do juiz o cão é calmamente conduzido ao ponto de partida.

Antes e durante a prova deve ser evitada qualquer pressão sobre o cão. Ao coloca-lo no início da pista o condutor deve dar-lhe tempo suficiente para que a encontre, devendo evitar que saia rapidamente. O cão deve farejar calmamente a pista, com o nariz próximo do chão. Quando começar a seguir a pista, o condutor deve permanecer parado e fazer deslizar a trela pela sua mão.

A seguir, acompanha o cão, conservando sempre a distância de 10 metros. Esta distância deve ser mantida mesmo no trabalho sem a trela.

Durante o percurso, a trela deverá ser conservada frouxa. Quando o cão achar o objecto, deve, sem qualquer influência do condutor, agarrá-lo imediatamente ou indicá-lo claramente. Se agarra, pode ficar parado, sentar-se ou voltar para o condutor. É falta avançar com o objecto ou apanhá-lo deitado. A indicação pode ser feita parado, sentado ou deitado. O condutor, então, deixa cair a trela e se dirige imediatamente ao cão, pega o objecto e suspende-o para mostrar ao juiz que o cão o encontrou. Em seguida, o cão continua a pista. No final, os objectos devem ser mostrados ao juiz.

AVALIAÇÃO DE FALTAS

Saída defeituosa, vacilação na tomada da pista, repetidos círculos nos ângulos, constantes encorajamentos pelo condutor, apanhar ou indicar incorrectamente os objectos, deixar cair o objecto achado, sofrem descontos até 4 pontos.

Colocar o cão várias vezes no início da pista, fazer a pista muito rapidamente, farejar alto prolongadamente, desvio de atenção para outros objectos, urinar ou defecar sofrem desconto até 8 pontos.

Objectos estranhos apanhados ou indicados erroneamente acarretam descontos até 4 pontos.

Para cada objecto não encontrado são descontados 10 pontos.

II – Secção “B” – OBEDIÊNCIA

Máximo de pontos: 100

Todo exercício começa e termina na posição base (cão sentado correctamente ao lado do condutor). O condutor deverá manter os pés juntos. O juiz dá o comando para iniciar o exercício. Outros movimentos como voltas, paragens, mudanças de velocidade, etc., serão executados pelo condutor sem a ordem do juiz. É permitido ao condutor solicitar ao juiz que o faça.

1. Condução sem trela (10 pontos)

Comando: “JUNTO” ou similar

Partindo da posição base, o cão, sem trela, deve seguir alegremente o seu condutor sob o comando “JUNTO”.

No começo do exercício, o condutor deve andar em linha recta pelo menos 40 a 50 passos sem parar, executar uma meia volta e, após andar mais 10 a 15 passos, passa para andamento rápido, depois de mais 10 a 15 passos para andamento lento e depois de mais 10 a 15 passos volta ao andamento normal, após 10 a 15 passos deve ser executada uma mudança de direcção à direita e após 5 passos, outra à direita, mais 10 a 15 passos e uma meia volta para a esquerda, seguida de mais 10 a 15 passos e vai para o grupo. O cão deve manter o seu ombro à altura do joelho esquerdo do condutor, sem avançar, atrasar ou desviar lateralmente.

Somente ao iniciar a marcha e nas mudanças de velocidade é permitido ao condutor dar o comando “JUNTO”, quando o condutor pára o cão deve sentar-se ao seu lado sem influência alguma. O condutor não pode mudar da posição em que parou e, principalmente, não pode se aproximar do cão quando este se sentar afastado.

Por indicação do juiz o condutor e seu cão devem passar por um grupo de pelo menos quatro pessoas, parando uma vez no meio delas. O grupo estará em constante movimento.

Durante a execução destes exercícios (mas não quando atravessa o grupo de pessoas) são dados **DOIS TIROS** (calibre 6 mm). O cão deve mostrar-se **INDIFERENTE**. Se mostrar medo deve ser eliminado da prova imediatamente. Se tiver ímpetos de atacar, mas permanecer sob o controle de seu condutor, apenas comete falta leve. O total de pontos só pode ser dado se o cão permanecer **INDIFERENTE**.

Atrasar, adiantar, desviar para os lados, demora do condutor nas mudanças de direcção, constituem faltas.

EXECUÇÃO DA PROVA

Deve ser dado valor especial à indiferença ao tiro. Os tiros devem ser dados de uma distância de 15 passos e com intervalo de 5 segundos. Se o cão, ao ouvir o tiro, fugir do condutor, deve ser eliminado da prova imediatamente.

Se o juiz tiver dúvidas sobre a sensibilidade ao tiro, podem ser dados outros disparos adicionais, a 15 passos de distância do cão.

A prova de indiferença ao tiro é feita somente durante os exercícios nº1 (acompanhar sem trela) e nº8 (deitar com distração).

2. Sentar durante a marcha (10 pontos)

Comando “SENTA” ou similar

Partindo da posição base, o condutor anda em linha recta acompanhado do cão sem trela.

Após andar pelo menos 10 passos, dá a ordem “SENTA” e o cão deve sentar-se rapidamente, sem que o condutor interrompa o ritmo de seus passos ou olhe para trás. Após mais 30 passos o condutor pára, virando-se imediatamente de frente para o cão e, à ordem do juiz, volta para o cão colocando-se ao seu lado direito, na posição base.

AVALIAÇÃO DE FALTAS

Se, em vez de se sentar o cão ficar parado ou deitar-se, serão descontados até 05 (cinco) pontos.

3. Deitar durante a marcha e aproximar-se ao chamado (10 Pontos)

Comandos “DEITA, AQUI e JUNTO” ou similares

Partindo da posição base, o condutor anda em linha recta acompanhado do cão sem trela. Após andar pelo menos 10 passos, dá a ordem “DEITA” e o cão deve deitar-se rapidamente sem que o condutor interrompa o ritmo dos seus passos ou olhe para trás. Após mais 30 passos o condutor pára e vira-se imediatamente de frente para o cão e, à ordem do juiz, chama o cão, o qual deve aproximar-se imediatamente e em linha recta sentando-se em frente e bem perto do condutor. Ao comando “JUNTO” deve sentar-se à esquerda do condutor (posição base), quando o cão se aproxima do condutor deve ter uma atitude alegre.

AVALIAÇÃO DE FALTAS

Se, em vez de se deitar, o cão ficar parado ou sentado, mas aproximar-se correctamente ao ser chamado, serão descontados 05 pontos.

4. Ficar parado durante a marcha (10 pontos)

Comando “PÁRA” ou similar

Partindo da posição base, o condutor anda em linha recta acompanhado do cão. Após 10 passos, dá o comando “PARA” e o cão deve parar imediatamente, sem que o condutor interrompa o ritmo dos seus passos ou olhe para trás. Após mais 30 passos, o condutor pára, virando-se imediatamente de frente para o cão. Por ordem do juiz, o condutor volta ao cão. O exercício estará terminado quando o condutor chegar ao lado direito do cão e este sentar-se ao seu lado, após ouvir comando “SENTA”.

AVALIAÇÃO DE FALTAS

Se o cão se sentar ou deitar após o comando “PÁRA”, serão descontados até 3 pontos.

5. Buscar em terreno plano um haltere de 1 kg – (10 pontos)

Comandos “BUSCA, LARGA e JUNTO” ou similares

O cão, sentado sem trela ao lado do condutor, ao comando “BUSCA” deve sair prontamente em direcção ao haltere, atirado anteriormente pelo condutor a uns 10 passos de distância, abocanhando-o e trazendo-o rapidamente. O cão deve sentar de frente e bem perto do condutor, conservando o haltere na boca até que, após um curto intervalo, seja retirado pelo condutor, com o comando “LARGA”. Ao comando “JUNTO” o cão vai sentar-se ao seu lado esquerdo (posição base). Para esta prova deve ser usado um haltere de 1 kg. O condutor deve permanecer na posição inicial até que o cão tenha terminado o exercício.

AVALIAÇÃO DE FALTAS

Se o cão deixar cair, brincar ou morder o haltere, serão descontados até 4 pontos.

Se o condutor mudar da posição inicial, serão descontados até 3 pontos.

Se o cão não trazer o haltere não se dará ponto algum.

6. Buscar um haltere de 650g em salto livre sobre um obstáculo de 1,00 m de altura por 1,50 m de largura (15 Pontos)

Comandos “PULA e BUSCA, LARGA e JUNTO” ou similares

O condutor fica a uma distância adequada, de frente para o obstáculo, com o cão sentado ao seu lado. Deve ser usado um haltere de 650g, que será atirado por cima do obstáculo. Aos comandos “PULA” e “BUSCA” o cão deve saltar o obstáculo em salto livre, abocanhar o haltere e trazê-lo de volta imediatamente, saltando o obstáculo e sentando-se bem perto e na frente do condutor, conservando o haltere na boca até que aquele, após um curto intervalo, o retire usando o comando “LARGA”. Ao comando “JUNTO”, o cão senta-se do lado esquerdo do condutor. O comando “BUSCA” deve ser dado antes que o cão chegue ao haltere.

AVALIAÇÃO DE FALTAS

Se o cão tocar levemente o obstáculo, descontam-se até 2 pontos.

Se o cão tocar fortemente ou apoiar-se levemente na tábua, descontam-se até 3 pontos.

Apoiar-se fortemente, deixar cair, mastigar o haltere ou brincar, serão descontados até 4 pontos.

Salto correcto e trazendo o haltere, sem falhas 15 pontos

Salto de volta não executado, mas trazendo o haltere correctamente 5 pontos

Salto de ida não executado, mas trazendo o haltere correctamente 5 pontos

Saltos executados correctamente, mas não trazendo o haltere 5 pontos

Não executados os dois saltos, embora trazendo o haltere 00 pontos

Não executando um salto e não trazendo o haltere 00 pontos

Se o haltere cair lateralmente por falha do condutor, o juiz pode autorizar a repetição do arremesso, sem perda de pontos. Enquanto o cão salta, se o condutor, mesmo sem se mover do lugar, der qualquer auxílio, haverá desconto de pontos.

Se o condutor sair de sua posição para influenciar ou ajudar o cão, devem ser descontados pontos, tanto no salto de ida como no de volta.

Bater no obstáculo, o que forçosamente obriga o condutor a sair de sua posição, deve ser considerado auxílio tão grande que ocasionará perda total de pontos.

O condutor deve manter-se imóvel durante todo o exercício.

Todos os cães participantes da prova devem saltar o mesmo obstáculo.

7. Buscar um objecto pertencente ao condutor em salto escalado sobre um obstáculo inclinado de 1,80 m de altura (15 Pontos)

Comandos “BUSCA, PULA, LARGA e JUNTO” ou similares

O obstáculo inclinado (paliçada) consiste de duas paredes de escalar de 1,50m de largura e 1,90 m de comprimento, unidas no lado superior. Do lado inferior as duas paredes são colocadas separadas, abertas para que a altura vertical do obstáculo tenha 1,80m. Em cada parede são pregadas três ripas de 24 x 48 mm para facilitar a escalada.

O condutor fica a uma distância adequada, de frente para o obstáculo de escalada, com o cão sem a trela ao seu lado. Pode ser usado pelo condutor um objecto de uso próprio ou um haltere. Ao comando “PULA” e “BUSCA” o cão deve escalar o obstáculo, abocanhar imediatamente o objecto ou haltere e trazê-lo de volta, escalando o obstáculo e sentando-se bem perto e em frente do condutor. Deve manter o objecto na boca até que aquele o retire com o comando “LARGA”. Ao comando “JUNTO” o cão deve sentar-se rapidamente do lado esquerdo do condutor. O comando “BUSCA” deve ser dado antes que o cão chegue ao objecto.

AVALIAÇÃO DE FALTAS

Deixar cair, brincar ou mastigar o objecto são faltas e deverão ser descontados até 4 pontos.

Saltos correctos e trazendo o objecto sem falhas 15 pontos

Salto de volta não executado, mas trazendo o haltere correctamente 5 pontos

Salto de ida não executado, mas trazendo o haltere correctamente 5 pontos

Saltos executados correctamente, mas não trazendo o haltere 5 pontos

Não executados os dois saltos, embora trazendo o haltere 00 pontos

Não executando um salto e não trazendo o haltere 00 pontos

Se o haltere cair lateralmente por falha do condutor, o juiz pode autorizar a repetição do arremesso, sem perda de pontos.

Enquanto o cão salta, se o condutor, mesmo sem se mover do lugar, der qualquer auxílio, resultará em perda de pontos.

Se o condutor sair da sua posição para influenciar ou ajudar o cão, devem ser descontados pontos tanto no salto de ida como no de volta.

Bater no obstáculo, o que forçosamente obriga o condutor a sair de sua posição, deve ser considerado auxílio tão grande que ocasionará a perda total dos pontos, em ambos os saltos.

O condutor deve manter-se imóvel durante todo o exercício.

Todos os cães devem saltar o mesmo obstáculo.

8. Enviar em frente e deitar (10 pontos)

Comandos “EM FRENTE, DEITA e SENTA” ou similares

Por ordem do juiz, o condutor anda com o seu cão, sem trela, alguns passos na direcção indicada. Levantando o braço, dá ao cão o comando “EM FRENTE” e pára. O cão deve dirigir-se rapidamente, em linha recta, na direcção indicada, afastando-se pelo menos 30 passos. Quando percorrer essa distância, deve receber o comando “DEITA” e obedecer imediatamente. O braço do condutor pode permanecer levantado até que o cão se deite. Por ordem do juiz, o condutor vai até seu cão, coloca-se no seu lado direito, e dá o comando “SENTA”.

O condutor coloca a trela no cão.

AVALIAÇÃO DE FALTAS

Levantar o braço repetidamente não é permitido.

O cão deve afastar-se em linha recta, porém um pequeno desvio não é considerado falta.

Desvio forte, distância demasiadamente curta, deitar prematuro e vacilante, levantar-se antes de o condutor colocar-se ao seu lado, constituem falta e serão penalizadas com desconto de pontos.

9. Ficar deitado com distracção (10 pontos)

Comando “DEITA e SENTA” ou similares

Antes do começo do exercício de obediência de outro cão participante, o condutor deita o seu cão num local á escolha do juiz, sem deixar a trela ou outro objecto qualquer ao seu lado.

Sem sair do campo visual do cão, o condutor afasta-se 30 passos do mesmo, sem olhar para trás, permanecendo calmamente de costas para o cão. Este deverá permanecer deitado, sem nenhuma influência do condutor, enquanto o outro animal participante executa os exercícios de nº1 a nº7, á ordem do juiz o condutor regressa ao cão e dá o comando “senta”.

O condutor deverá permanecer no lugar indicado pelo juiz, no recinto da prova, de costas para o cão, até receber ordem para ir buscá-lo.

AVALIAÇÃO DE FALTAS

O condutor deve permanecer no lugar indicado pelo juiz, no recinto da prova, de costas para o cão até receber ordem para ir buscá-lo.

Qualquer ajuda furtiva ou movimentação do condutor constituem falta.

Se o cão se levantar quando o condutor a ele se dirigir no final do exercício, também perderá pontos.

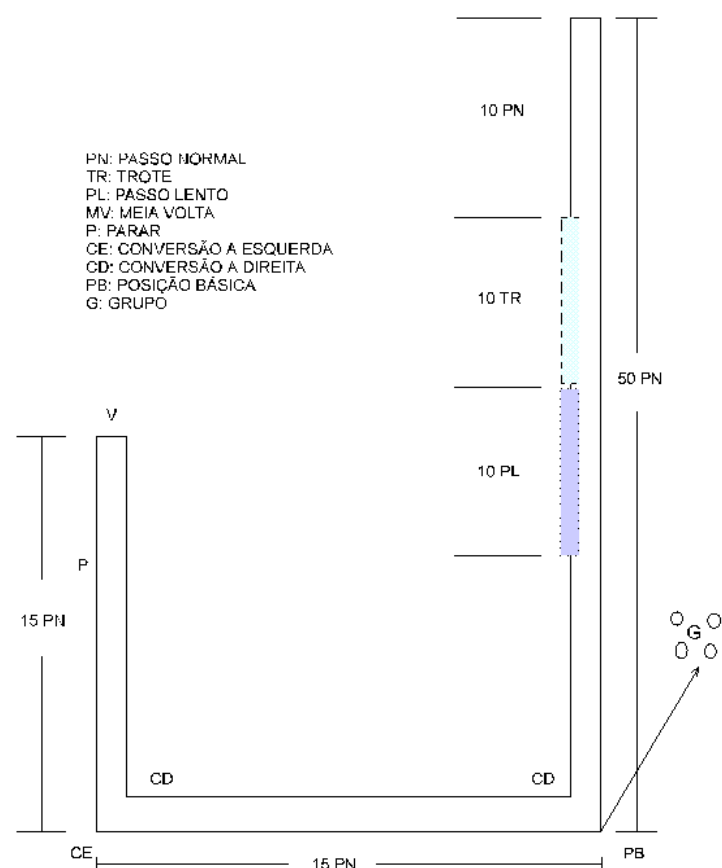
Se o cão se sentar ou levantar, mas não sair do lugar, terá avaliação parcial.

Se o cão sair do lugar mais de 3 metros antes do término do 4º exercício (deitar durante a marcha) serão descontados 10 pontos.

Se sair do lugar após o 4º exercício, poderá receber somente avaliação parcial.

Se o cão se levantar e andar em direcção ao condutor quando este a ele se dirigir no final do exercício, sofrerá desconto de 3 pontos.

Esquema para Pista de Obediência



III – Secção “C” – Protecção

Máximo de pontos: 100

Revistar: 5 pontos

Guardar (5) e indicar com latidos (5): 10 pontos

Fuga (10) e defesa (20): 30 pontos

Transporte de costas: 5 pontos

Assalto: 30 pontos

Evitar um ataque com atitude vigilante seguida de imobilização: 20 pontos

Revistar 5 pontos

1. Revista (5 pontos)

Comandos “EM FRENTE” ou “REVISTA” e “AQUI” ou similares

Num terreno de 100 metros de comprimento e 80 de largura, aproximadamente, são colocados 6 esconderijos/abrigos.

O condutor, com o cão sem trela, apresenta-se ao juiz. A seguir, sob ordem do mesmo, coloca-se no ponto de partida, ou seja, no meio da largura do campo e um pouco antes do terceiro esconderijo. Ao comando “EM FRENTE” ou “REVISTA” e o condutor levantando o braço, que pode ser levantado repetidamente, o cão deve afastar-se rapidamente e começar a revistar de esconderijo para esconderijo, atentamente, dando a volta em cada um deles, bem de perto. O cão deve executar duas buscas à direita e duas buscas à esquerda, ou vice-versa.

O condutor não deve afastar-se de uma linha recta imaginária que vai do ponto de partida, pelo meio do campo.

Depois de cada busca a 1 abrigo, o condutor pode chamar o cão, usando o comando “AQUI” e mandá-lo em outra direcção com o comando “EM FRENTE” ou “REVISTA”. O comando “AQUI” pode ser usado junto com o nome do cão.

Um ocasional retorno para um esconderijo já revistado não é considerado como falta.

O figurante encontra-se no último esconderijo. Logo que o cão o tenha localizado, o condutor pára. Não é permitido mais nenhum comando.

2. Guardar e indicar com latidos (5+5=10 pontos) mínimo de 20 segundos

Se o cão encontrar o figurante, deve guardá-lo e latir continuamente. O cão não deve saltar no figurante ou mordê-lo.

Por ordem do juiz, o condutor dirige-se até a 5 passos do esconderijo.

O cão deve permanecer guardando o figurante e não pode desviar a atenção. O condutor, por ordem do juiz, chama-o “Junto” para a posição base. O cão deve obedecer imediatamente e sentar-se correctamente ao lado do condutor. O condutor manda o figurante sair do esconderijo. Em seguida manda o cão deitar-se a uma distância de 5 passos do figurante. O condutor entra no esconderijo para revistá-lo.

O cão deve observar tudo atentamente, sem os latidos contínuos.

AVALIAÇÃO DE FALTAS

Latidos fortes e repetidos serão avaliados com 5 pontos.

Para latidos fracos ou não contínuos, são descontados 2 pontos.

Se o cão não latir, porém permanecer atento ao figurante sem agredir, serão descontados 5 pontos.

Por leves mordidas devem ser descontados até 2 pontos.

Se agarrar o figurante, descontam-se até 4 pontos.

3. Fuga e defesa (10+20=30 pontos)

Enquanto o condutor revista o esconderijo, o figurante, por ordem do juiz, faz uma tentativa de fuga, correndo.

Sem interferência do condutor o cão deve evitar essa fuga mordendo firme e energicamente, de modo a impedir a fuga do figurante. Por ordem do juiz, o figurante pára, mantendo-se imóvel. O cão deve soltá-lo imediatamente e ficar e vigiá-lo atentamente. Um comando “LARGA” é permitido. Se o cão não conseguir em 20 metros, impedir a fuga com mordidas e sujeição do figurante, o trabalho de protecção deve ser interrompido.

Por ordem do juiz, o figurante efectua um ataque ao cão, utilizando um bastão flexível, ameaçando, mas sem bater.

Sem interferência do condutor, o cão deve contra-atacar imediatamente, mordendo firme e sem hesitações.

Logo que agarrar a manga, o cão receberá duas bastonadas. São permitidas bastonadas nas coxas, flancos e cruz.

Por ordem do juiz, o figurante imobiliza-se. O cão deve soltá-lo imediatamente e ficar atento ao figurante parado. Um comando “LARGA” é permitido.

Por ordem do juiz, o condutor aproxima-se do cão e dá o comando “JUNTO”. O bastão não será retirado ao figurante que deve carregá-lo, escondido do cão, até o exercício n.º 5.

CRITÉRIO DE EXECUÇÃO

O figurante deve usar macacão, manga e jaqueta como protecção. Logo que o cão se defender do ataque e agarrar firmemente, deve receber, obrigatoriamente, duas bastonadas. O cão não deve recuar. O Bastão deve ser forrado a couro.

4. Transporte de costas (5 pontos)

Comando “JUNTO” ou similar

Em seguida, procede-se ao transporte frontal do figurante, por cerca de 30 passos. O condutor manda o figurante andar em frente e chama o cão com o comando “JUNTO”. O condutor e o cão seguem atrás do figurante a uma distância de aproximadamente 5 passos. O cão deve andar junto ao condutor e manter atenta vigilância.

5. Assalto (30 pontos)

Após andar por uns 30 passos, sem interromper a marcha, há o assalto do figurante ao condutor. O figurante, que está andando uns 5 passos à frente, vira e corre em direcção ao condutor com gestos ameaçadores, porém sem sinais sonoros. O cão deve impedir esse assalto mordendo firmemente o figurante. Sob ordem do juiz, o figurante pára. O cão deve soltá-lo imediatamente e ficar atento ao figurante. Um comando “LARGA” é permitido.

Em seguida, por ordem do juiz, o condutor aproxima-se do cão e coloca-o na posição base (sentado ao lado do condutor), dirigindo-se a seguir para um esconderijo indicado. A condução até ele deve ser feita sem trela.

6. Ataque lançado com vigilância do figurante seguida de imobilização (20 pontos)

O condutor sai do esconderijo com o cão sem trela e dirige-se à posição de partida indicada pelo juiz. (linha central). Deixa o cão sentado e segura-o pelo colar. Não deve porém, ser estimulado pelo condutor.

O cão deve estar tranquilamente sentado até que o comando de evitar o ataque lhe seja dado. Se o cão estiver muito inquieto, descontar-se-á até 3 pontos.

Por indicação do juiz, o figurante abandona o esconderijo no qual estava escondido, a uma distância de uns 40 a 50 passos do condutor e cruza o campo a passo normal.

O condutor dá ordem para que ele “Pare”. O figurante não obedece e ao invés ataca frontalmente o condutor e o cão. Imediatamente, o juiz dá a ordem para que o ataque seja repellido. O condutor solta o cão e fica parado.

O cão deve evitar energicamente o ataque, de forma firme, morder com a boca cheia, seguro e tranquilo. Após ameaças e luta, sem golpes de bastão, cessa a luta por ordem do juiz.

O cão deve soltar imediatamente por si mesmo ou a um único comando “LARGA” e ficar atento ao figurante.

Por ordem do juiz, o condutor aproxima-se do figurante, afasta-o da proximidade do cão, dá o comando “DEITA”, desarma o figurante e, volta ao seu cão, na posição base. Dá o comando “JUNTO” e inicia, sem trela, o transporte lateral conduzindo o figurante até o juiz.

Depois da entrega ao juiz, coloca a trela no cão.

Em seguida o juiz dá a pontuação obtida. Durante os comentários é permitido deixar o cão deitado.

CRITÉRIO DE EXECUÇÃO DA PROVA DE DEFESA

Após a luta não é necessário que o figurante fique imóvel. Deve observar o cão, protegendo-se, com a manga, de um possível ataque, sem esboçar nenhum gesto provocador ou de defesa. Fica totalmente imóvel somente quando nota que o cão também está imóvel e vigilante.

Um comando “LARGA” é permitido em todas as acções da luta.

Não poderão ser aprovados os cães que, durante toda a prova, não se mostram controláveis pelo condutor, cães que só largam quando são puxados pela coleira, cães que falham durante a luta ou se deixam afugentar, cães que abandonam o figurante.

Após a ordem do juiz para parar a luta, o cão deve largar, observando o figurante atentamente.

Cães que rodeiam o figurante, mas o observam com atenção, não sofrerão desconto de pontos.

Os cães que falham numa acção de luta devem ser impedidos de continuar a prova; a fuga também é considerada como acção de luta.